

## Propositions d'idées pour apprendre le nom des chiffres :

### 1) Les chiffres rugueux :

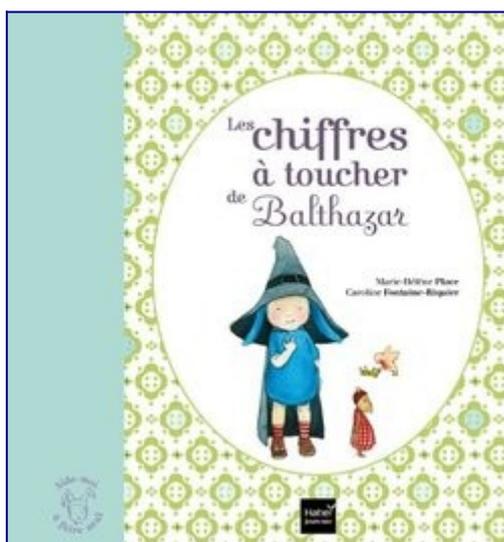
*Fabrication : Imprimer les chiffres et les remplir de colle, saupoudrer de sable (coloré si possible). On obtient des chiffres rugueux. L'enfant peut ensuite passer son doigt sur les chiffres en disant son nom. (ça fait appel à la mémoire kinesthésique, du mouvement)*

A introduire avec la leçon en trois temps Montessori : On sort 3 cartes de chiffres rugueux puis :

1. L'adulte repasse un des chiffres avec son doigt en prononçant son nom. Il propose à l'enfant de faire de même. Idem pour les deux autres nombres.
2. Il demande à l'enfant : "Montre moi... (3 par exemple)" Idem pour les autres. On peut aussi mélanger les cartes. On ne passe à la phase 3 que lorsque la phase 2 ne pose plus aucun problème.
3. Pointer un chiffre du doigt et demander à l'enfant "qu'est-ce que c'est ?"

Quand les trois chiffres sont bien maîtrisés on peut recommencer avec d'autres.

Livre qui reprend cette idée : [Les chiffres à toucher de Balthazar](#) :



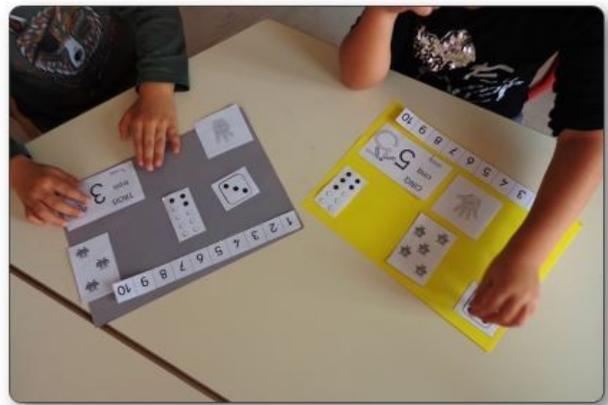
On peut ensuite passer au tracés dans le sable ou la semoule, avec le modèle à côté.



## 2) Fabrication d'un livre des nombres :

Source : <https://dessinemoiunehistoire.net/livre-a-compter-livre-des-nombres/>

Il s'agit de construire un livre avec une page par nombre et de coller différentes représentations du nombre.



## 3) Jouer à des jeux de société avec des chiffres (en disant le plus possible le nom des chiffres) :

- Jeux avec les cartes nombres (cf pdf joint) à la bataille, au memory, pour remplacer un dé dans d'autres jeux de société
- jeu de loto de 1 à 10 (cf pdf joint). A la maison, on peut faire comme au loto du dimanche après midi, avec des cadeaux à gagner...
- dominos avec les chiffres écrits (cf pdf joint)
- cartes à compter avec des pinces à linge (cf pdf joint), l'enfant doit compter les objets et mettre la pince à linge sur le chiffre. On peut aussi les fabriquer.
- au Uno
- à batawaf
- aux cartes traditionnelles (bataille, nain jaune, pouilleux...)
- au triominos
- au rummikub (jouer en binôme avec un adulte dans un 1<sup>er</sup> temps)
- dobble 1 2 3
- dino des chiffres, jeu haba
- de chiffres en chiffres, jeu Haba
- mon 1<sup>er</sup> cartatoto chiffres
- <https://idee-maitresse.fr/atelier/des-jeux-de-cartes-pour-apprendre-les-maths-imprimer/>
- <http://www.momes.net/Jeux/Jeux-a-imprimer/Jeux-de-plateau/Jeu-de-chiffre-les-voitures>



#### 4) Les fuseaux (Montessori) :

L'indispensable :

Deux casiers composés de cinq compartiments, numérotés de 0 à 9, (qui se rangent côte à côte afin de visualiser l'ordre)



Une corbeille de 45 fuseaux (p'tits bâtonnets) : Il y a pile le nombre qu'il faut pour remplir tous les casiers. Ça permet à l'enfant un contrôle autonome de l'erreur.

8 élastiques : Les fuseaux sont attachés entre eux avant d'être déposés pour l'enfant comprennent par exemple que "3" c'est l'ensemble des bâtonnets, pas le dernier qui a été compté.

On invite l'enfant à lire les chiffres, on remarque qu'ils sont "dans l'ordre".

L'adulte prend un fuseau, le nomme : "1" puis le met dans le casier 1.

Il prend deux fuseaux, met un élastique autour et les met dans le casier 2.

Proposer à l'enfant de terminer le rangement des fuseaux dans les casiers.

Lui faire constater que dans le casier 0, il n'y a aucun fuseau. "0, c'est rien."

Voici la version fabrication maison :

L'avantage de ce jeu, c'est qu'on aborde la notion de quantité, pour bien comprendre qu'on rajoute un bâton à chaque fois qu'on change de chiffre.



#### 5) Sélection de livres avec des chiffres :

